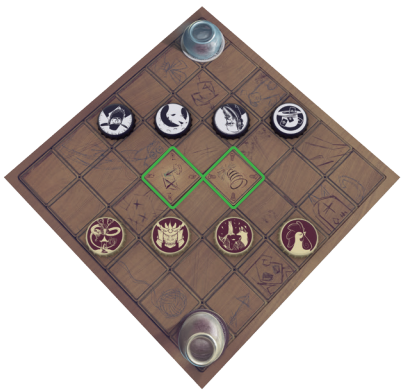
SODA POP MODULES

Top Cap

Diese beiden Module verändern die Bewegungsregeln für alle Kronkorken, die ihre Bewegung auf ihnen beginnen. Sie können einzeln oder zusammen verwendet werden.

Legt beim Aufbau zwei Plättchen des gewählten Moduls auf die unten im Bild gezeigten Felder. Werden beide Module verwendet, mischt ihr die 4 Plättchen und legt zwei zufällig gezogene auf diese Felder.



Bremsen

Wenn ein Kronkorken seine Bewegung auf einem Bremsen-Plättchen beginnt, darf seine Bewegungsreichweite um ein Feld reduziert werden, sofern er immer noch auf einem freien Feld landet.

Springen

Wenn ein Kronkorken seine Bewegung auf einem Springen-Plättchen beginnt, darf er eine beliebige Anzahl von Kronkorken überspringen, sofern er immer noch die volle Reichweite zurücklegt und auf einem freien Feld landet.

Forgenesis

Bevor ihr beim Aufbau Kreaturen auswählt, kann dem Spiel eine oder beide dieser neuen Kreaturen hinzugefügt werden.

Passive Fähigkeiten

Mit einer der neuen Kreaturen kommt das neue Konzept der passiven Fähigkeiten ins Spiel. Kreaturen mit passiven Fähigkeiten aktivieren die Fähigkeit nie, wenn solch eine Kreatur aktiviert wird, kann sie nur bewegt werden. Darum werden Kreaturen mit passiven Fähigkeiten nie umgedreht, sie besitzen keine Ruheseite.

Jede Passive Kreatur hat eine Fähigkeit, die abhängig von einer bestimmten Bedingung aktiviert wird, diese Aktivierung ist verbindlich. Eine passive Fähigkeit kann in einem Zug mehrmals genutzt werden.

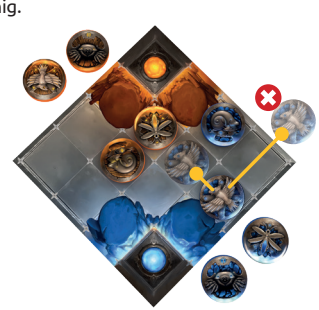
Der Schmetterling **darf** eine passive Fähigkeit kopieren, diese ist dann für ihn bis zum Ende des jeweiligen Zuges wirksam.

Maulwurf Fähigkeit

Ziehe den Maulwurf auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielbrett, das zu mindestens einer anderen eigenen Kreatur orthogonal benachbart ist, jedoch zu **keiner** gegnerischen Kreatur.

Passive Fähigkeit Schnecke

Jedes Feld, das sich orthogonal neben der Schnecke befindet, gilt als glitschig. Jede Kreatur, die ein glitschiges Feld betritt, muss in die gleiche Richtung weiterziehen, bis sie ein nicht-glitschiges Feld erreicht. Ist dieses besetzt, bleibt sie auf dem letzten glitschigen Feld. Dadurch kann eine Kreatur vom Spielbrett bewegt werden. Kreaturenfähigkeiten werden durch glitschige Felder nicht beeinflusst. Eckbasis-Felder werden niemals glitschig.



Cat-a-comb

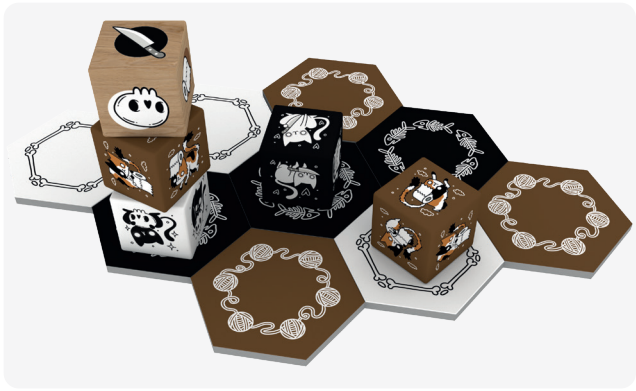
Diese beiden Module können zusammen oder einzeln genutzt werden.

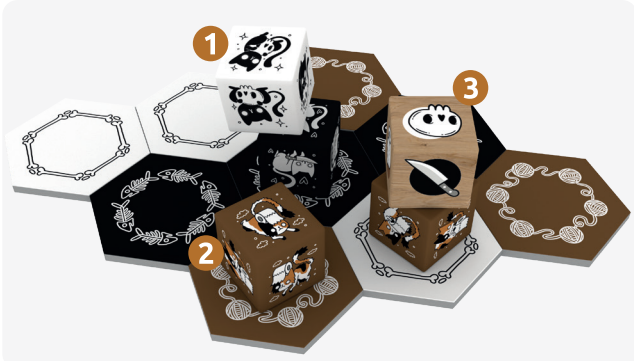
Schatzwürfel

Noch bevor ihr beim Aufbau Würfel platziert, ersetzt ihr einen der neutralen Katzenwürfel durch den Schatzwürfel. Er muss beim Aufbau mit der neutralen Seite (Klopapier) nach oben platziert werden.

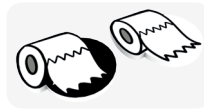
Immer wenn ein Spieler den Schatzwürfel bewegt, muss er ihn so ausrichten, dass entweder Schädel, Messer oder Klopapier oben ist.

Der Schatzwürfel gilt immer als Katzenwürfel jener Farbe, die gerade oben liegt. Darum darf der Schatzwürfel nie eine Seite oben liegen haben, die der Katze unmittelbar darüber oder darunter entspricht.





Klopapier



Beim Aufbau erhält jeder Spieler den Klopapiermarker in der Farbe seiner Katzenwürfel.

Einmal pro Spiel darf jeder Spieler seinen Klopapiermarker platzieren **anstatt** Katzenwürfel zu bewegen oder zu platzieren. Der Klopapiermarker muss auf ein leeres Feld gesetzt werden, das seiner Farbe entspricht. Danach darf er bis zum Spielende nicht mehr bewegt werden. Felder mit Klopapiermarker gelten als **nicht existierend**, es dürfen also keine Würfel darauf platziert werden. Ein Spieler kann das Spiel gewinnen, indem er die zwei verbleibenden Felder dieser Farbe kontrolliert.

Lightseeker

Macht das Spiel komplexer, indem ihr das magische Geschöpf Rho hinzufügt. Setzt Rho nach dem ersten Zug auf das freie Feld, das durch den ersten Zug entstanden ist.

Auf Rhos Feld können Würfen gekippt oder geschoben werden. Geschieht dies, muss Rho auf jenes Feld versetzt werden, das durch die Würfelbewegung freigeworden ist. Danach darf der aktive Spieler Rhos magische Fähigkeiten nutzen, um 1 der Würfel zu rotieren, der nun orthogonal neben Rho liegt. Dabei dreht der Spieler den Würfel so, dass die oben liegende Seite oben bleibt, der Würfel aber in eine der drei anderen Orientierungen ausgerichtet liegt.

Rho darf innerhalb eines Zuges mehrmals versetzt werden.

Digitale Regeln

Digitales Regelheft erhältlich auf thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2º 41011 Sevilla España
www. thundergryph.com © 2023 ThunderGryph Games, All rights reserved.